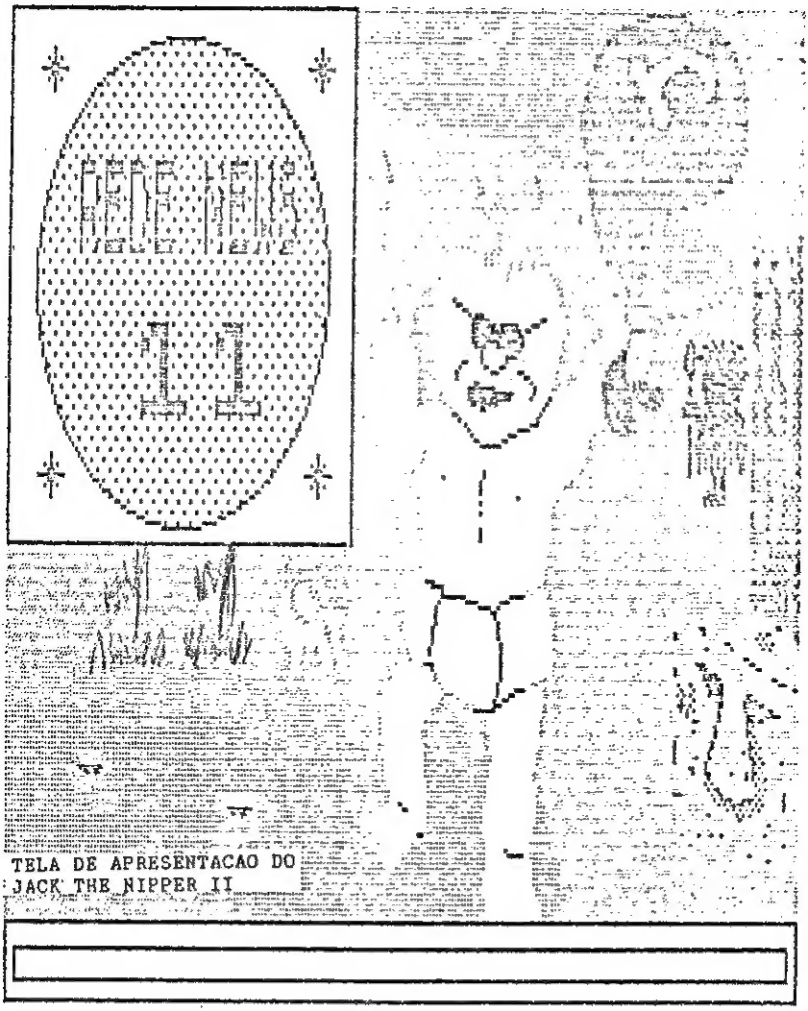


TELA DE APRESENTACAO DO
JACK THE NIPPER II

INDICE DO REDE NEWS 11

PAGINA 1-TELA ORIGINAL DO JACK THE NIPPER II + INDICE.
PAGINA 2-DICAS E MACETES DOS SEGUINTES PROGRAMAS : CYBERNOID II, IMPACT, HYSTERIA, THE VINDICATOR, NIGELL MANSELL, SKATE CRAZY, MASK III, RASTAN, SABOTEUR II, EXOLON, ROAD RUNNER, COBRA STALLONE E GARFIELD + TELA DO HOT SHOT
PAGINA 3-CONTINUACAO DAS DICAS E MACETES DO NEBULUS, PREDATOR, SABOTAGE, BUBBLE BOBBLE, NIGHTMARE RALLY E PETER SHILTON + SOLUCAO DO FIST II + 2 TELAS DO JACK THE NIPPER II + TELA DO WEC LE MANS.
PAGINA 4 & 5-MAPA COMPLETO DO JACK THE NIPPER II.
PAGINA 6-MANUAL COMPLETO DO COLOSSOS CHESS + TELA DO COLOSSOS CHESS + MAPA COMPLETO ESQUEMATIZADO DO DYNATRON MISSION.
PAGINA 7-SESSAO CATALOGO COM CRITICAS E TELAS DOS SEGUINTES JOGOS: MUTANT ZONE I & II, SNAKES & HAZARD, DRAGONNINJA, RETURN OF JEDI E PSYCHO PIG.
PAGINA 8-MANUAL DO WHAM THE MUSIC BOX + TELAS DO WHAM, POWERAMA E DARK FUSION.

DICAS E MACETES (ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE)

CYBERNOID II
REDEFINA AS TECLAS COM " YXES " E EM SEGUIDA REDEFINA AS TECLAS CONFORME O SEU GOSTO E PRONTO:VOCE PODERA' JOGAR COM O SISTEMA DE VIDAS INFINITAS ATIVADO.

IMPACT
OS PASSAPORTES PARA OS DEMAIS NIVEIS SAO:
EGGS,CHIP,LEAD,TICK,CASE,FACE & USER.

HYSTERIA
REDEFINA AS TECLAS COM "CHEATS" E VOCE ESTARA' COM VIDAS INFINITAS.

THE VINDICATOR
PARA MUDAR DE NIVEIS, TECLE :
VALSALVA MANOEUVRE PARA IR PARA O NIVEL II.
EUSTACHIANTUBES PARA IR PARA O NIVEL III.

NIGELL MANSELL'S GRAND PRIX
PARA SE CONSEGUIR MAIS FACILMENTE A CLASSIFICACAO, VOCE TERA DE ACIONAR O TURBO, OU SEJA AS TECLAS DE 1 A 4,MAS CUIDADO COM O SUPER AQUECIMENTO DO TURBO.

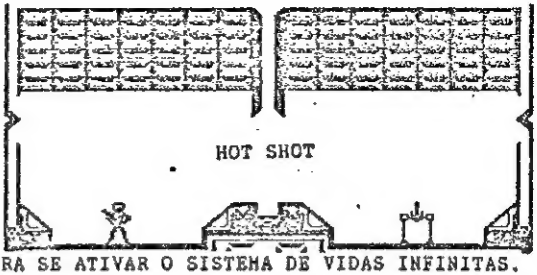
SKATE CRAZY
QUANDO VOCE SALTAR PELA RAMPA, FACA UM 180 GRAUS EM TORNO DE VOCE MESMO, PARA TANTO BASTA MOVIMENTAR O CONTROLE PARA A DIREITA E ESQUERDA NA HORA QUE VOCE ESTIVER SALTANDO UMA RAMPA, ESTE MOVIMENTO IMPRESSIONA BASTANTE OS JUIZES E VOCE PODERA' DESTA FORMA SE CLASSIFICAR PARA OS DEMAIS NIVEIS.

REDE NEWS
EXCLUSIVO
CATALOGO

MASK III VENON STRIKE BACK
OS PASSAPORTES PARA OS TELE-TRANSPORTES SAO:
MAYHEM,TRANSMOGRIFY,VALKYR & PETALS OF DOOM.

RASTAN
ASSIM QUE VOCE COMECAR O JOGO BASTA DAR BREAK (SPACE + CAPS), E ASSIM QUE VOCE RECOMECAR DE NOVO TERA' ENERGIA INFINITA.

SABOTEUR II
OS CODIGOS PARA AS MISSOES SAO:
MISSAO II-JONIN
MISSAO III-KIME
MISSAO IV-KUJIKIRI
MISSAO V-SAIMENJITSU
MISSAO VI-GENIN
MISSAO VII-MI LUKATA
MISSAO VIII-DIM MAK



EXOLON
REDEFINA AS TECLAS COM " ZOBRA " PARA SE ATIVAR O SISTEMA DE VIDAS INFINITAS.

ROAD RUNNER
ASSIM QUE O PROGRAMA CARREGAR TECLA " RTHB "SIMULTANEAMENTE PARA VIDAS INFINITAS

COBRA STALLONE
TECLE A BARRA DE ESPACO E TECLE EM SEGUIDA 2 OU X E VOCE TERA UMA SURPRESA.

GARFIELD
ASSIM QUE CARREGAR O PROGRAMA TECLE SYMBOL SHIFT E TODAS AS LETRAS DA PALAVRA GARFIELD, DEPOIS CAPS SHIFT E UMA COMBINACAO DAS TECLAS DE 1 A 5 PARA SER TRANSPORTADO PARA AS DEMAIS TELAS .

NEBULUS
PRESSIONE " N E B CAPS SHIFT "SIMULTANEAMENTE E PRONTO VOCE TERA' VIDAS INFINITAS. PRESSIONE CAPS SHIFT E O NUMERO DO NIVEL QUE VOCE QUER SER TRANSPORTADO AUTOMATICAMENTE.

PREDATOR
DEPOIS QUE VOCE PERDER NO NIVEL 1, BASTA LER O NIVEL 2 NORMALMENTE COM NOVAS VIDAS E ENERGIA.

SABOTAGE
PASSAPORTES PARA MUDANCA DE NIVEL:
NIVEL 2-BUMBLE BEE 2
NIVEL 3-HONORARIUM 3
NIVEL 4-PHENOMENON 4
NIVEL 5-ONOMASTICS 5
NIVEL 6-SALMAGUNDI 6

WEC LE MANS

BUBBLE BOBBLE
SELECIONE A OPCAO PARA DOIS JOGADORES, SE O JOGADOR 1 MORRER PRESSIONE "1" E VOCE VOLTARA A VIVER.

NIGHTMARE RALLY
QUANDO VOCE FOR QUESTIONADO SOBRE O SEU NOME TECLE:
CHEVRON PARA IR PARA O NIVEL 8
AVENUE PARA IR PARA O NIVEL 12
EXHAUST PARA IR PARA O NIVEL 14

PETER SHILTON HARDBALL MARADONA
CODIGOS PARA OS NIVEIS:

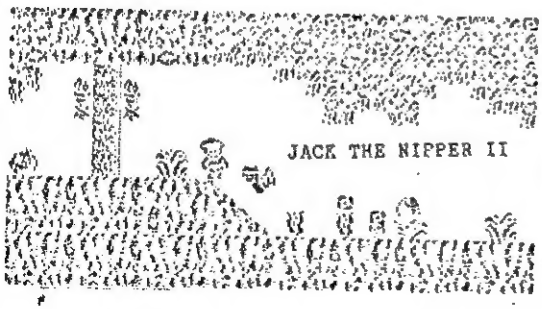
B 3848	C 1858	D 2841	E 6146	F 7156	G 8645	H 8645	I 5655
J 3542	K 1552	L 2547	M 4257	N 8243	O 7253	P 8744	

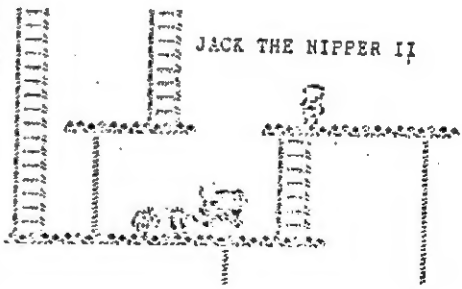
FIST II SOLUCAO (ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE)

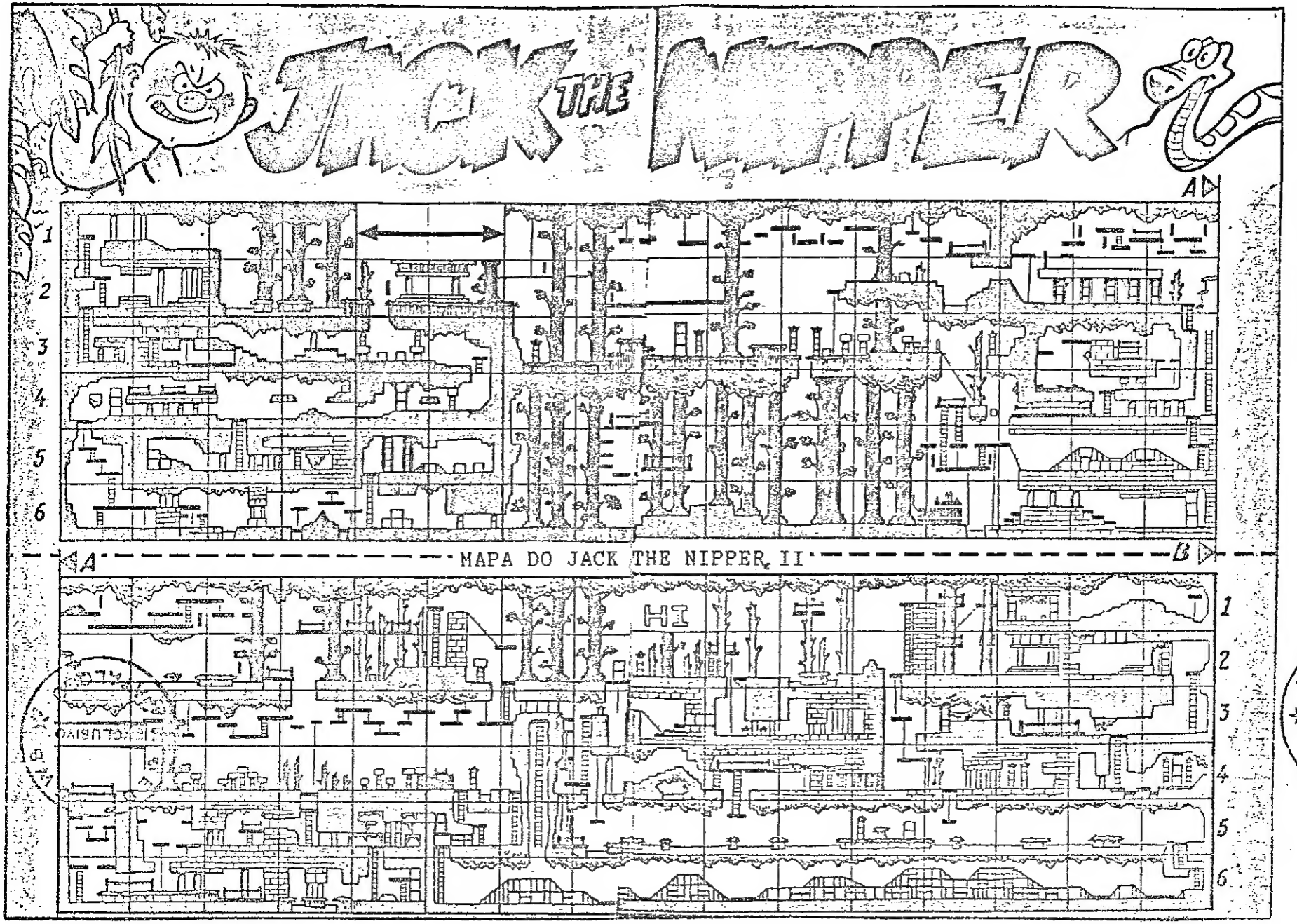
R=DIREITA	L=ESQUERDA	U=CIMA	D=BAIXO	W=ENERGIA	K=MATAR

R D R U L W R U R U R U R D R D L W R D L D L U D R D R D R U R D R D L W R K

REDE SOFTWARE

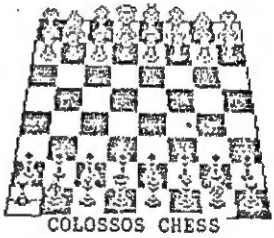





JACK THE NIPPER
A
B
1
2
3
4
5
6
MAPA DO JACK THE NIPPER II
HI
REDE NEWS
EXCLUSIVO
CATALOGO

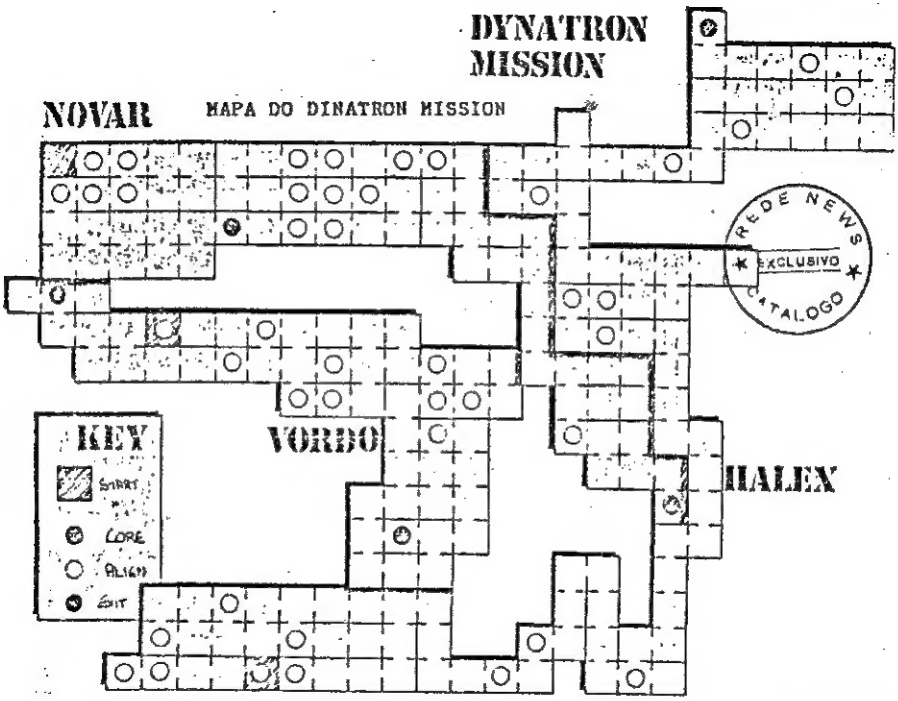
COLOSSOS CHESS

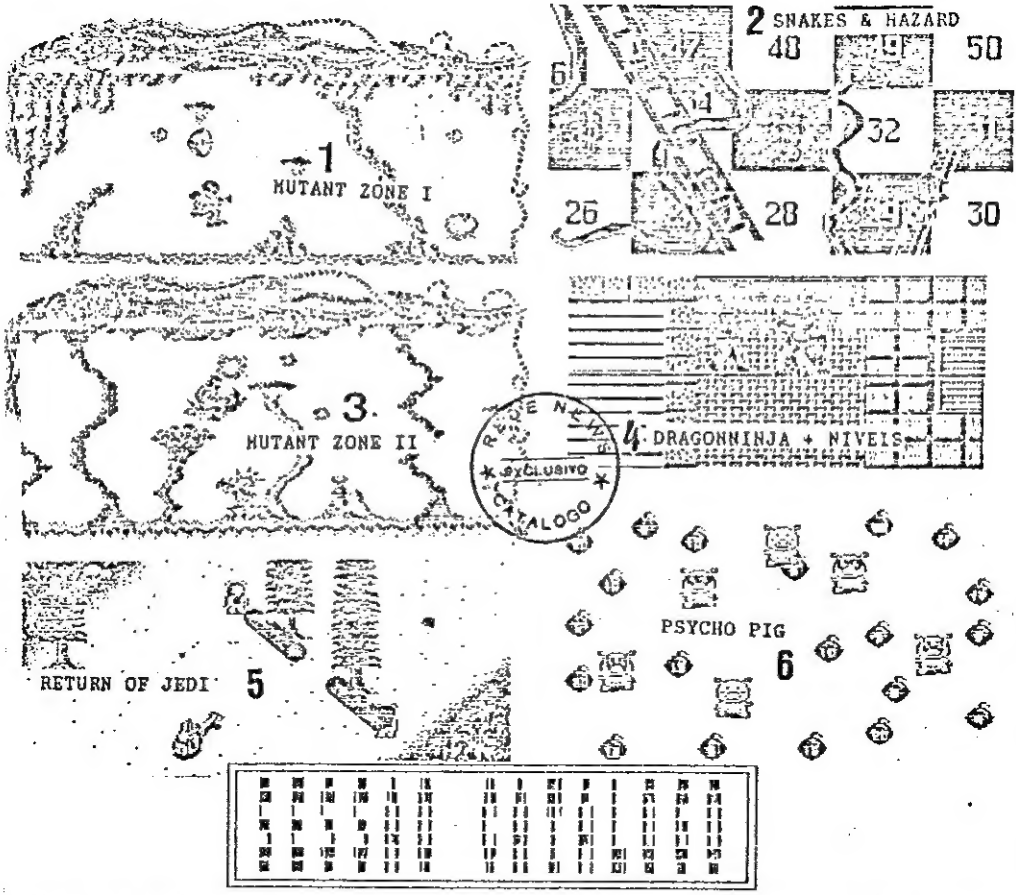
O COLOSSOS CHESS e'um dos jogos mais completos do mundo,pois possibilita a voce ter inumeros recursos, como seguira'abaixo! Para jogar e'muito simples,basta escolher uma coluna e uma linha de peca que voce quer movimentar e dar 'enter'e em seguida,escolha uma coluna e uma linha para determinar a posicao que voce quer colocar a peca.Exemplo: B2(enter) & B4(enter). Para voce poder acessar aos recursos especiais,bastara'voce teclar " CAPS SHIFT"e mais uma tecla simultaneamente como seguira'abaixo!



A= altera as posicoes das pecas no tabuleiro.
C= muda as cores do tabuleiro e das pecas.
D= le ou salva o jogo em fita.
E= tempo para o lance das pecas.
F= lance livre de um peao e"B"recoloca o peao.
G= o micro sai com as brancas.
I= invisibilidade 1-2(use CAPS SHIFT + cursor).
J= liga e desliga Joystick Kempston.
N= cancela e recomeca o jogo.
O= inverte o tabuleiro.
P= micro contra micro.
Q= altera a logica e o estilo do jogo,muda a dimensionalidade das pecas e o posicionamento das linhas de ataque (use CAPS SHIFT + cursor).
R= repete os lances em tempo a ser determinado por voce.
T= determina dados para o xeque-mate,e para os lances das pecas.
V= liga e desliga o som.
W= faz o micro parar as exibicoes(tecle CAPS SHIFT + cursor).

Quando voce teclar'BREAK SPACE"tera' um quadro com os dois relogios,lances e vera'a logica do micro no jogo.





1-AJUDE UM MUTANTE A ENFRENTAR VARIOS PERIGOS EM UMA CAVERNA REPLETA DE SERES CURIOSAMENTE FATAIS.
OS GRAFICOS E A ACAO SAO RAZOAVEIS EM MUTANT ZONE I.

2-SNAKES & HAZARD E' UM JOGO TIPO TABULEIRO ONDE PODEM PARTICIPAR ATE' 4 JOGADORES. CADA JOGADOR ASSUMIRA A FORMA DE UM PERSONAGEM DIFERENTE.
OS GRAFICOS SAO SIMPLES MAS EFICIENTES, O SOM E' UM TANTO INGENUO MAS NAO INCOMODA, TAI UMA OTIMA OPCAO PARA FAZER SUA FAMILIA SE DIVERTIR UM POUCO.

3-ESTA E' A CONTINUACAO DE MUTANT ZONE I ONDE AGORA VOCE ESTARA PILOTANDO UMA MOTO FLUTUADORA PARA DESTA FORMA FINALIZAR SUA AVENTURA.

4-AHHH, HUGGG, CRACK , PIMBA..... SE VOCE ESTA A FIM DE AVENTURAS FORTES NAO TENHA DUVIDA,EM DRAGONNINJA NENHUMA EMOCAO SERA' MAIS FORTE.
OS GRAFICOS SAO INTERESSANTES, MAS O JOGO E' MISERAVELMENTE CRIATIVO E A ACAO E' MUITO ENFADONHA E CANSATIVA.

5-TAI UMA OTIMA OPCAO PARA QUEM CURTE A SERIE DO CINEMA GUERRA NAS ESTRELAS, POIS O RETURN OF JEDI POSSUI GRAFICOS MUITO BEM ANIMADOS ALEM DE UM SCROLL TRANSVERSAL INCRIVEL.
SAO 4 AVENTURAS EMOCIANTES EM UM UNICO PROGRAMA, ONDE CADA BYTE DO JOGO E' HIPER APROVEITADO.

6-VARIOS PORQUINHOS ESTAO DOIDOS PARA EXPLODI-LO E PARA TANTO COLOCARAM VARIAS BOMBAS RELOGIO ESPALHADAS PELA TELA.
EMBORA PSYCHO PIG SEJA MUITO CRIATIVO, O MESMO CAI NUMA MONOTONIA A MEDIDA QUE AS FASES VAO TRANSCORRENDO,OS GRAFICOS SAO FRACOS E O SOM APENAS PARA O SPECTRUM 128 K ; O DESTAQUE FICA APENAS POR CONTA DOS PORQUINHOS BEM ELABORADOS.

WHAM THE MUSIC BOX

POR ALVARO TOLEDO J

Inicio

O Wham e' um utilitario gerador de musicas em dois canais distintos e ainda contando com uma bateria,todos esses recursos permitem ao usuario criar musicas extremamente complexas,como pode ser comprovado atraves das 5 musicas que acompanham o utilitario.

Carregue o programa com LOAD e aguarde o termino do programa,que se denunciara pela apresentacao do menu principal e o tocar da musica demonstracao numero 4(ahahaser), tecle alguma tecla e o som devera parar.Nesse momento o programa esta'apto a aceitar os comandos do usuario.

Menu Principal

Sao sete opcoes,que controlam os principais recursos do programa:

Opcao 1: Le musicas da fita

Sera pedido o periferico,com a seguinte mensagem:

T= fita; M= memoria; D= disc; Q= exit

Selecione o periferico,se este for a memoria,devera - se entao selecionar a area da memoria para gravacao 1-6,se for o disco ou a fita,ligue o gravador(se for o caso),e o programa sera carregado.

Opcao 2: Grava musicas na fita

Similar a opcao 1,sera' pedido o periferico(dentre os ja' descritos) e seu nome,ligue o gravador(se for o caso),e o programa sera gravado.

Opcao 3: Toca a musica

Inicia a execucao da musica na memoria.Qualquer tecla retorna ao editor.

Opcao 4: Compiler

Compila a musica na memoria.Sera' pedido o endereco de execucao(entre 28?? e 65535)o nome do arquivo a ser gravado e a opcao de retorno ao basic,entre 1 e 3:

1- Retorna ao se pressionar uma tecla
2- Retorna com o pressionar e ao terminar
3- Retorna ao final da musica.

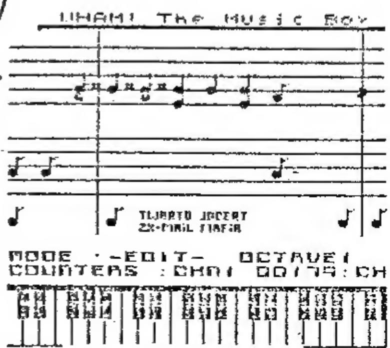
Sera' entao mostrado 2 POKES de ajustes:

- A velocidade de execucao da musica compilada(entre 220 e 255)
- A cor da borda da tela durante a execucao(entre 0 e 7)

E entao o comando para executar sua musica:

RAND USR 11111 (Sendo 11111 o endereco dado por voce).

A musica podera ser colocada EM qualquer programa,em BASIC ou linguagem de maquina.



WHAM THE MUSIC BOX

Opcao 5: Muda velocidade de execucao

Sera mostrado uma barra,que representa a velocidade de execucao da musica e que pode ser alterada com as teclas 5 e 8,qualquer outra tecla volta ao editor.

Opcao 6: Editor

Passa para o modo editor,explicado adiante.

Opcao 7: Ajuda

Mostra um resumo dos comandos do editor.

O editor

O editor e'o modo onde voce escreve propriamente suas musicas atraves das teclas

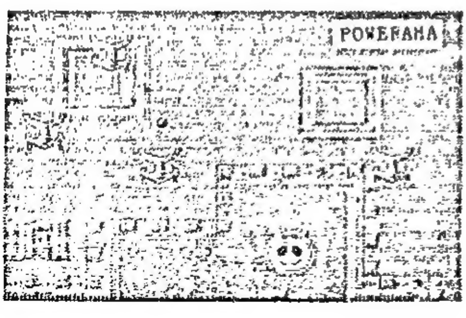
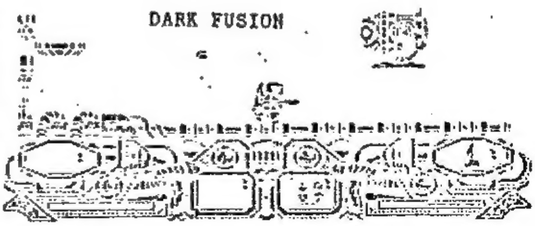
1-4 Seleciona a oitava,de acordo com o numero
5 Muda a cor da borda da tela
6 Volta ao menu principal
7 Apaga a musica.Sera pedido uma confirmacao
8 Define efeitos de bateria,como explicado adiante
5 Retrocede continuamente a musica
0 Retrocede uma nota na musica.
Q Liga o AUTO PLAY
W Marca loop no canal em edicao.Pede confirmacao
E Introduz som de bateria na musica.(usa os dois canais)
R Retorna ao inicio da musica
T Alterna o canal em edicao(1-2)
Y Introduz efeito 1 de bateria
U Introduz efeito 2 de bateria
I Introduz efeito 3 de bateria
O Avanca e toca rapido e continuamente a musica
P Avanca e toca uma nota na musica

As teclas das duas ultimas linhas do teclado funcionam como um piano:

		A		S				F		G		H				K		L				
CS			Z		X		C		V		B		N		M		SS		SPC			

A tecla ENTER equivale a uma pausa.Para notas de duracoes maiores,junte varias notas de curta duracao.

Efeitos de bateria

Sao tres efeitos que podem ser editados separadamente:

5,6,7 e 8 Movem o cursor piscante
0 Altera o padrao apontado pelo cursor
9 Toca o efeito,de acordo com suas alteracoes.